

ISSN 1392-0340 (Print)
ISSN 2029-0551 (Online)
<https://doi.org/10.15823/p.2019.136.11>

Pedagogika / Pedagogy
2019, t. 136, Nr. 4, p. 172–193 / Vol. 136, No. 4, pp. 172–193, 2019



VYTAUTO DIDŽIOJO
UNIVERSITETO
ŠVIETIMO
AKADEMIJA

Skaitmeninių žaidimų stereotipizavimas

Birutė Vitytė

Vytauto Didžiojo universitetas, Švietimo akademija, T. Ševčenkos g. 31, 03111 Vilnius, birute.vityte@vdu.lt

Anotacija. Straipsnyje pristatomi tyrimo duomenys, gauti taikant klasikinę grindžiamosios teorijos B. Glaser versiją. Duomenys atskleidžia skaitmeninių žaidimų stereotipizavimą kaip vieną esminių skaitmeninio žaidimo, kaip fenomeno, suvokimo ir paaiškinimo aspektą. Straipsnyje pristatomi skaitmeninių žaidimų stereotipų formavimosi etapai, analizuojami stereotipų apie skaitmeninius žaidimus formavimosi ypatumai. Pateikiama stereotipų apie skaitmeninius žaidimus palaikymo aspektų analizė. Aptariami stereotipų apie skaitmeninius žaidimus suardymo modeliai ir nuneigimo ypatumai.

Esminiai žodžiai: *stereotipas, stereotipizavimas, skaitmeniniai žaidimai, skaitmeninių žaidimų stereotipai.*

Įvadas

Skaitmeninių žaidimų istorija kupina atradimų, eksperimentų, inovacijų ir prieštarin-gų šio reiškinio vertinimų. Skaitmeniniai žaidimai yra įdomūs vartotojams ir tyrėjams. Viena iš susidomėjimo priežasčių yra ir ta, jog skaitmeniniai žaidimai gali būti taikomi ir naudojami itin skirtingose srityse (Bryce ir Rutter, 2006). Skaitmeninis žaidimas yra sėkmingas komercinis produktas (skaitmeninių žaidimų pramonė vis dar tebėra viena labiausiai augančių pramonių pasaulyje), skirtas pramogai, taikomas karo pramonėje, reabilitacijos, edukacijos ir kitose srityse (Marone, 2013). Skaitmeniniai žaidimai kartais net skambiai įvardijami kaip kultūrinė revoliucija. Skaitmeninis žaidimas, kaip masinis technologinis ir kultūrinis fenomenas, ne tik plačiai taikomas, bet ir tiriamas įvairiais aspektais. Skirtingi skaitmeninių žaidimų aspektai tiriami praktiškai nuo pačių žaidimų atsiradimo pradžios: skaitmeniniais žaidimais grįstą mokymą bei žaidimų taikymo ypa-tumus tyrinėja Gee (2007) ir Prensky (2008); kūrybiškumo ugdymą taikant skaitmeninius žaidimus – Marone (2013). Skaitmeninių žaidimų naudą mokantis užsienio kalbų tyrė

Pitarch (2018). Bryce ir Rutter (2006) analizuoja skaitmeninius žaidimus kultūriniu, ekonominiu, socialiniu ir edukaciniu aspektu. Skaitmeninis žaidimas tirtas Adams (2006) kaip meninis / meno reiškiny. Aarseth analizuoja skaitmeninių žaidimų žanrus, žaidimo estetiką, žaidimo tyrimo metodus, žaidimo, kaip fenomeno, apibrėžimo ypatumus ir kt. (2001, 2003, 2015). Hazar (2019) kalba apie motyvacijos žaisti skaitmeninius žaidimus ir priklausomybės skaitmeniniams žaidimams ryšį. Įvairius sutrikimus, susijusius ar siejamus su skaitmeninių žaidimų žaidimu, tyrinėja Zhang ir Brand (2018).

Nors skaitmeninis žaidimas, kaip fenomenas, nėra naujas reiškiny, nors jis tyrinėtas itin skirtingais tiek teigiamais, tiek ir neigiamais aspektais, atliekamo kokybinio tyrimo duomenys atskleidė, jog skaitmeniniai žaidimai vis dar dažniausiai suvokiami remiantis išankstinėmis nuostatomis, gana vienpusiškai, ar vertinami remiantis tik viena šio reiškinio savybe. Kitaip tariant – stereotipizuojami.

Stereotipas ir stereotipizavimas gana sudėtingas reiškiny, kuris gali būti skirtingai vertinamas, be to, šių sampratų traktavimas dar ir kintantis dalykas (Martišius, 2000). Labiausiai tradicinis stereotipo konceptas yra „vaizdas / paveikslas galvoje“ (Lippmann, 1922), tačiau dažniausiai stereotipas suvokiamas kaip neigiamas reiškiny ar žmogaus savybė į tam tikrus dalykus žvelgti su išankstine, schematizuota, netikslia ir dažnai neigiama nuostata, o stereotipizavimas siejamas su rigidišku ir klaidingu mąstymu (Martišius, 2000). Stereotipai taip pat apibūdinami kaip supaprastintas ir iš anksto priimtas požiūris (Pruskus, 2012). Vis dėlto stereotipas ir stereotipizavimas yra siejami ir su pažintiniais procesais, kurie atsiranda kategorizuojant ir supaprastinant socialinį pasaulį ar tam tikrus reiškinius (Martišius, 2000; Hilton ir von Hippel, 1996). Taigi, vieni autoriai stereotipus sieja su ideologiniais vaizdiniais, kurių paskirtis yra pateisinti visuomenėje vyraujančius socialinius ir teisinius santykius (Martišius, 2000), kiti teigia, kad stereotipų atsiranda kategorizuojant ir supaprastinant sudėtingą socialinį pasaulį. Vis dėlto šis požiūris į stereotipus, kaip į normalią kognityvinę veiklą, neatmeta požiūrio, kad stereotipai gali būti neobjektyvūs ir klaidingi grupių, objektų ar reiškinių vertinimai (Martišius, 2000). Kyla klausimas, ar skaitmeninis žaidimas stereotipizuojamas dėl to, kad kaip daugialypis reiškiny tiesiog supaprastinamas iki konkrečių ir dažnai jį neigiamai apibrėžiančių savybių, ar labiau veikia asmeniniai ir socialiniai aspektai, lemiantys skaitmeninio žaidimo stereotipizavimo ypatumus. Atlikta stereotipų ir stereotipizavimo tyrimų apžvalga atskleidė, kad tai dažnas sociologų, filosofų, antropologų ir etnologų tyrimo objektas. Stereotipai ir stereotipizavimas itin populiari tyrimo tema / sritis JAV tyrėjų darbuose. Edukaciniu aspektu šio fenomeno tyrimai apima pradinės ir aukštosios mokyklos lygmenis, o tyrimuose analizuojami patys įvairiausi stereotipai: lyties stereotipai matematinių gebėjimų aspektu (Cvencek, Meltzoff ir Greenwald, 2011), stereotipai rasės aspektu, stereotipai, susiję su imigrantais ir emigracija, socialiniu statusu; tyrinėjami metodai, padedantys mokytojams nestereotipizuoti mokinių (Worley, 2010), mokytojų stereotipų įtaka mokinių pasiekimams (Knigge, Norstrand ir Walzebu, 2016). Stereotipai, susiję su skaitmeniniais žaidimais, tyrinėti šiais aspektais:

moterų kompetencijos žaidžiant skaitmeninius žaidimus, lyties aspektas ir pasiekimai žaidžiant žaidimus (Pennington, Kaye ir McCann, 2018), stereotipai, susiję su žaidėjo pasirinkto *avataro* lytimi (Kaye, Gresty ir Stubbs-Ennis, 2017). Rasės ir stereotipų ryši skaitmeniniuose žaidimuose tyrė Behm-Morawitz, Pennell ir Speno (2016). Kowert, Festl ir Quandt (2014) analizavo skaitmeninių žaidimų žaidėjų įvaizdžio stereotipus. Tyrimų apžvalga patvirtino, jog stereotipai ir stereotipizavimas aktualus ir itin reikšmingas, kai kalbama apie skaitmeninius žaidimus. Vis dėlto tyrimų, kuriuose būtų analizuojami ne konkretūs skaitmeninio žaidimo stereotipai, o skaitmeninių žaidimų stereotipizavimo proceso ypatumai, rasti nepavyko.

Tiek teorinės apžvalgos, išryškinusios skaitmeninio žaidimo ir stereotipo sąsają ir aktualumą, tiek atliekamas tyrimas, kurio kontekste išryškėjo skaitmeninio žaidimo, stereotipų ir stereotipizavimo ryšys, iškėlė šiuos klausimus: kokie yra skaitmeninių žaidimų stereotipizavimo ypatumai apskritai, ar jiems būdingi tie patys formavimosi aspektai, kaip ir kitiems stereotipizuojamiems reiškiniams, kokios aplinkybės lemia skaitmeninių žaidimų stereotipų patvarumą, kokie stereotipų apie skaitmeninius žaidimus palaikymo ir nuneigimo mechanizmai veikia.

Siekiant atsakyti į šiuos klausimus suformuluotas *tyrimo tikslas* – išanalizuoti ir atskleisti stereotipų, susijusių su skaitmeniniais žaidimais, susidarymo ypatumus, etapus, palaikymo, suardymo ir nuneigimo mechanizmus.

Tyrimo objektas – skaitmeninių žaidimų stereotipizavimas.

Tyrimo metodas – grindžiamoji teorija, klasikinė Glaser versija, mokslinės literatūros sisteminė apžvalga ir analizė.

Tyrimo metodologija

Tyrimas atliktas remiantis grindžiamosios teorijos (toliau – GT) klasikine, dar vadinama Glaserio, versija. Klasikinės GT metodologijos pagrindas yra teorijos iškilimas iš duomenų. Tai induktyvus tyrimo metodas, kurio metu sistemingai renkant, sintetinant, analizuojant ir konceptualizuojant duomenis siekiama sukurti teoriją (Bagdonaitė-Stelmokienė ir Žydžiūnaitė, 2016). Tyrėjas savo tyrimo lauke juda be iš anksto suformuluotos tyrimo problemos (Glaser, 2018). Tyrimo problema – pagrindinis rūpestis; kaip jis sprendžiamas, tai turi iškilti pradėjus duomenų kodavimą ir analizę (Glaser, 2018).

Atliekant tyrimą į tyrimo lauką eita su plačiu klausimu – kaip mokomasi / mokoma vizualiųjų menų žaidžiant skaitmeninius žaidimus. Stereotipai ir skaitmeninių žaidimų stereotipizavimas visiškai netikėtai ėmė ryškėti kaip vienas esminių rūpesčių, su kuriuo susiduria ir kurį sprendžia žaidžiantieji, kuriantieji ir edukacijoje taikantieji skaitmeninius žaidimus.

Šie duomenys gauti: 1) atlikus ir išanalizavus vienuolika giluminių interviu su skaitmeninių žaidimų žaidėjais; 2) atlikus ir išanalizavus interviu su menotyrininke ir

mokytoja eksperte; 3) atlikus stebėjimus žaidimų kultūros parodose *Game On* 2015 ir 2019 metais; 4) atlikus stebėjimus Lietuvos žaidimų kūrėjų asociacijos susirinkimuose 2018–2019 metų laikotarpiu; 5) iš neformalių pokalbių su skaitmeninių žaidimų kūrėjais, žaidėjais ir žaidimų tyrėjais 2017 m. lapkričio – 2018 m. sausio mėn. stažuojantis Kopenhagos informacijų technologijų universitete, Skaitmeninių žaidimų tyrimo grupėje; 6) iš aštuonių dailės mokytojų ir trijų būsimųjų dailės mokytojų pamąstymų raštu apie edukaciją skaitmeniniais žaidimais; 7) iš internetinių portalų bei komentarų *Facebook* socialinėje platformoje. Duomenų įvairovę lėmė pasirinkta tyrimo metodologija. Duomenys grindžiamos teorijoje gali būti kiekybiniai arba kokybiniai, gali būti ir abiejų tipų duomenų kombinacija (šioje tyrimo dalyje analizuoti tik kokybiniai duomenys). Duomenims rinkti taip pat gali būti pasitelkiami skirtingi metodai, pagrindiniu laikomas nestruktūruotas arba pusiau struktūruotas interviu, tačiau duomenys gali būti renkami grupinių diskusijų metu, atliekant stebėjimą, renkant dokumentų, laikraščių, knygų iškarpas ir pan., t. y. viską, kas gali padėti rasti atsakymus į tyrimo metu iškilusius klausimus (Petružytė, 2008). Remiantis Glaseriu (2001), „viskas yra duomenys“. Visi duomenys, atskleidžiantys teoriją / padedantys jai iškilti, yra tinkami (Glaser, 2018; Pranskūnienė ir Jurgaitytė-Avižinienė, 2019).

Atliekant tyrimą buvo laikomasi tyrimo etikos: visi tyrimo dalyviai buvo informuoti, kam ir kokių tikslų renkami duomenys, kaip duomenys bus panaudoti. Tyrimo dalyviai informuoti apie galimybę bet kuriame tyrimo etape atsakyti dalyvauti tyrime. Nepilnamečių tyrimo dalyvių tėvai buvo raštu informuoti apie tyrimo tikslą, buvo gauti raštiški leidimai nepilnamečiams dalyvauti tyrime. Visa asmeninė tyrimo dalyvių informacija, kuri galėtų atskleisti asmens tapatybę, pakeista. Visi tyrimo dalyviai tyrime dalyvavo savanoriškai, iš jų buvo gauti sutikimai (kai buvo daromi įrašai) įrašyti interviu.

Gavus pirmuosius tyrimo duomenis, remiantis metodologija, jie iš karto buvo analizuojami, o pagal išryškėjusius duomenis renkami nauji. Taikyta teorinė tyrimo duomenų atranka. Interviu ir stebėjimai buvo atliekami taip, kad kiekvienas naujas atvejis suteiktų naujos informacijos ir papildytų jau turimus duomenis (Švedaitė-Sakalauskė, 2019). Visa tai vyksta viso tyrimo metu, iki prisotintos iškilusios kategorijos ir sukuriama teorija. Duomenų rinkimas, jų analizė ir atmintinių rašymas, duomenų lyginimas tarpusavyje vyko cikliška viso tyrimo metu. Šiame nuolatiname duomenų rinkimo, lyginimo tarpusavyje ir atmintinių rašymo cikle išskiriamas atviro kodavimo etapas, nes jau jo metu ėmė ryškėti skaitmeninių žaidimų stereotipų ir stereotipizavimo kategorijos. Kiti etapai (atrankinis kodavimas ir teorinis kodavimas) sustiprino ir papildė iškilusius konceptus (Petružytė, 2008; Scott, 2009).

Būtina paminėti, jog literatūros analizė nebuvo atliekama, kol nebuvo išryškėję ne tik pagrindinis tyrimo dalyvių rūpestis, bet ir kol nebuvo iškilusi ir išplėta teorinė koncepcija. Tik po šių etapų literatūra buvo naudota kaip vienas iš duomenų šaltinių (Glaser, 1998).

Tyrimo rezultatai

Jau pirmuosiuose tyrimo etapuose ėmė ryškėti kontraversiški ir kartais kraštutiniai požiūriai į skaitmeninį žaidimą kaip objektą apskritai. Itin negatyvūs, pavyzdžiui, skaitmeniniai žaidimai žaloja žmones, arba itin pozityvūs skaitmeninio žaidimo vertinimai, pavyzdžiui, *skaitmeniniai žaidimai išgelbės pasaulį*, buvo lydimi emocingų asmeninių patirčių ar įsitikinimų.

Analizuojant tyrimo dalyvių interviu ir kitus tyrimo duomenis išryškėjo tam tikros požiūrio į skaitmeninius žaidimus stereotipų grupės: *skaitmeniniai žaidimai sukelia priklausomybę; žaloja vaiko kūrybiškumą ir gebėjimus; merginos nežaidžia ir žaidimai nemoteriškas dalykas; skaitmeninis žaidimas nėra menas; skatina agresyvų elgesį; žaidimas yra žaidimas ir mokslas yra mokslas; kai žaidžia – nemąsto; siekis pripratinti prie produkto*. Iš paminėtų požiūrių grupių skaitmeninis žaidimas akivaizdžiai suprantamas ne kaip daugialypis reiškiny, o dažnai labiau suvokiamas ir vertinamas remiantis viena ar keliomis skaitmeninio žaidimo savybėmis, per kurias formuojasi suvokimas apie visuminį reiškinį. Taigi skaitmeninių žaidimų stereotipizavimas išryškėjo kaip esminis skaitmeninio žaidimo, kaip fenomeno, suvokimo bei supratimo ir paaiškinimo aspektas. Būtina paminėti tai, kad išvardintos konkrečios stereotipų apie skaitmeninius žaidimus grupės neatskleidžia visų stereotipų apie skaitmeninius žaidimus spektro. Tam tikri konkretūs stereotipai apie skaitmeninius žaidimus šiam tyrimui buvo pasirinkti tik dėl to, kad geriausiai atskleidė jų formavimosi ypatumus, etapus, palaikymo, suardymo ir nuneigimo aspektus. Jie neatskleidžia ir jais nesiekama atskleisti stereotipų apie skaitmeninius žaidimus įvairovės.

Skaitmeninių žaidimų stereotipų formavimosi ypatumai

Lipmann (1922) teigia, kad stereotipai kyla spontaniškai. Stereotipai veikia naujos patirties formavimąsi, nes naujas žinias pripildo senomis struktūromis, kurias įtraukia į atmintį, be to, nuo jau esamų stereotipų priklauso, kaip sukuriama naujieji (Pruskus, 2012). Kartą susidarius tam tikrą nuomonę apie skaitmeninį žaidimą kitą kartą jis bus vertinamas spontaniškai ir jau remiantis turimomis žiniomis. Tai paaiškina, kodėl tokie gajūs ir sunkiai pakeičiami neigiami stereotipai apie skaitmeninius žaidimus, pavyzdžiui, stereotipai apie jų sukeliamą priklausomybę. Internetiniuose portaluose informacija apie skaitmeninių žaidimų sukeliamą priklausomybę dažna, ją taip pat lydi komentarai apie asmenines patirtis ar vaizdžios istorijos, iliustruojančios žaidimų priklausomybės pasekmes.

Vaizdo žaidimai gali sukelti tokią pat priklausomybę kaip kokainas ar azartiniai žaidimai, pirmadienį nurodė Pasaulio sveikatos organizacija (PSO), pristačiusi ilgai lauktą atnaujintą Tarptautinę ligų klasifikaciją (ICD) (internetinis dienraštis l.rytas)¹.

¹ Visų komentarų kalba netaisyta.

Žaidimai dažnai traktuojami kaip žalingi ar pavojingi dėl to, kad žaidėjai kartais į juos pernelyg įsitraukia, praranda laiko nuovoką, pamiršta savo kasdienės atsakomybes (komentaras po internetinio portalo Delfi straipsniu).

Nesenai skaičiau, kai motina žaisdama World of Warcraft pamiršo apie savo kūdikį, jo nemaitindavo, neprižiūrėdavo iki tol, kol jis mirė :) tada pradėjo gailėtis, bet tik tada, kai jis mirė... Narkomanai ir alkoholikai nors rūpinas šiek tiek :) (laisvai prieinama anketa apie tai, ar tampama priklausomu nuo kompiuterinių žaidimų, rasta portale apklausa.lt).

Iš pateiktų pavyzdžių akivaizdus ne tik socialinis stereotipo apie skaitmeninius žaidimus formavimosi aspektas, bet ir tai, kad stereotipai dažnai iškyla kaip atsakas į aplinkos veiksnius (Hilton ir Hippel, 1996), šiuo atveju pirmame komentare remiamasi Pasaulio sveikatos organizacijos pozicija įtraukiant priklausomybę skaitmeniniams žaidimams į ligų sąrašą. Galima spėti, kad šis konkretus stereotipas bus sustiprintas, nes įtakinga ir autoritetą turinti organizacija akcentuoja žaidimų sukeliamas priklausomybes. Tai suformuluoja tam tikrą bendrą kontekstą, kuriame bus vertinami skaitmeniniai žaidimai ir požiūris į juos. Ši informacija gali lemti, kaip bus reaguojama į naujas žinias, susijusias su žaidimais, nes jau bus sukurtas neigiamas kontekstas. Pruskus (2010) taip pat pabrėžia, kad kuo didesnė darna tarp žmonių, tuo labiau būna išreikštas socialinis stereotipas. Šią darną galima stebėti kone po kiekvienu straipsniu apie skaitmeninių žaidimų sukeliamą priklausomybę (antras ir trečias komentarai). Didelės skaitytojų grupės darniai dalijasi labai panašiais pasakojimais / nuomonėmis apie susidūrimą su skaitmeninių žaidimų sukeliomomis priklausomybėmis. Šis konkretus stereotipas, kad žaidimai sukelia priklausomybę, yra itin ryškus ir gajus ir dėl didelės nuomonių šiuo klausimu darnos, ir dėl to, kad ši nuomonė dar pastiprinama autoritetingų grupių. Beje, šis stereotipas apie skaitmeninių žaidimų sukeliamą priklausomybę, nors ir imtas traktuoti kaip faktas po Pasaulio sveikatos organizacijos nutarimo įtraukti tai į ligų sąrašą, vis dėlto yra abejotinas. Skaitmeninių žaidimų tyrėjai abejoja tyrimų kokybe, kurių pagrindu priklausomybė nuo žaidimų įtraukta į sutrikimų sąrašą. Tyrėjams kelia abejonių ir faktas, kad skaitmeninių žaidimų žaidimas dažnai vertinamas remiantis kriterijais, kuriais vertinama lošimų priklausomybė. Tyrėjai akcentuoja ir tai, kad tiriant ir vertinant skaitmeninius žaidimus nepagrįstai akcentuojami neigiami žaidimų aspektai, pamirštant teigiamus (Aarseth ir kiti, 2017).

Pruskus akcentuoja stereotipų emocinį aspektą, Lipmann, (pagal Pruską, 2010) tai įvardija „emociniais simboliais“, kurie taip pat siejasi su stereotipo formavimusi. Žaidžiantieji skaitmeninius žaidimus išgyvena pačias įvairiausias emocijas. Dažnai būtent žaidime patiriamos emocijos tampa priežastimi juos žaisti dažniau ir daugiau. Žaidėjų patiriamos emocijos sukuria teigiamą ryšį su žaidimu ir lemia pozityvią nuomonę apie žaidimus. Vis dėlto emocijos suveikia ir kaip neigiamą patirtį vis sugrąžinantis ir neigiamą stereotipo susidarymą lemiantis veiksnys.

Man buvo sunku suvokti tas galimybes, kurias jie atvėrė ir, aišku, aš tapau priklausomas nuo jų, bet labai norėjau tai patirti. Mama matė, kad vaikas piktybiškai neina į mokyklą, ima smulkias monetas, vagia vaikas pinigus, nors prieš tai gyvenime nėra nieko pasisavinęs,

eina į prirūkytą rūšį, ima atiminėti iš mažesnių vaikų monetas. Per mamos prizmę viskas su manimi buvo gerai. Blogai buvo su žaidimais. Ir dabar prasidėjus bet kokiai diskusijai apie juos ji visada įterps anuos laikus. Nes buvo labai stipri emocija.

Pateiktame pavyzdyje iš interviu akivaizdu, kad mamai, patyrusiai savo vaiko priklausomybes nuo skaitmeninių žaidimų, susiformavo itin stipri ir neigiama emocija. Laikas visiškai nedarė jokio poveikio jos nuostatai apie žaidimus, nors konkrečiai šiuo atveju jau buvo praėję apie 20 metų. Stereotipo palaikymui taip pat ypač svarbi pati pirminė patirtis, kuri apibrėžia, ką mes matysime, kaip mes interpretuosime informaciją ir kaip ją saugosime vėlesniam panaudojimui. Ši pirminė patirtis tokia reikšminga, jog gali būti naudojama net nesusijusiuose kontekstuose (Hilton ir Hippel, 1996). Taigi, pateiktas pavyzdys pagrindžia ir emocijos, ir pirminės patirties svarbą palaikant ir formuojantis stereotipui apie skaitmeninių žaidimų sukiamą priklausomybę, nes net praėjus daugeliui metų skaitmeninis žaidimas vertinamas per pirminės patirties prizmę ir ši patirtis atgyja net nesusijusiuose kontekstuose – *esant bet kokiai diskusijai apie skaitmeninius žaidimus.*

Dažnai stereotipuose emociniai aspektai susiję su vertybiniais. Tokio stereotipo pavyzdys yra kitas itin ryškus stereotipas apie skaitmeninius žaidimus: skaitmeniniai žaidimai skatina agresyvų elgesį: ... *žaidimai gali išprovokuoti stiprius elgesio pokyčius – turim pavyzdžių, kai paaugliai pradeda žudyti ne tik virtualiai....* Emocingas reagavimas į skaitmeninio žaidimo sukiamą agresyvų elgesį glaudžiai siejasi su asmens vertybinėmis nuostatomis, ypač kai konkrečiai šis stereotipas siejasi su esmine – gyvybės – vertybe.

Pasak Pruskaus (2010), emocinis / jausminis ir vertybinis stereotipo elementai visada siejasi su grupiniais veiksmais, t. y. stereotipas savaip mobilizuoja ir paskatina grupiniams veiksams to reiškinių, kurį įvardija, atžvilgiu. Turima omeny, kad perdėtas dėmesys tam reiškiniui sudaro palankią terpę tarpti stereotipui ir tuo yra pavojingas. Tyrimo eigoje išryškėjusi nuostata, kad skaitmeniniai žaidimai skatina agresyvų elgesį, labai susijusi ir su baime, kad skaitmeniniai žaidimai daro įtaką ne tik į išorę nukreiptiems žaidėjo veiksams, bet daro neigiamą įtaką ir jo vidinėms savybėms – *žaloja vaiko kūrybiškumą ir gebėjimus.* Tai galima įžvelgti žemiau pateiktuose komentaruose:

Kompiuteriniai žaidimai yra žalojimas – tai kada tik dešimt spalvų, penkios kepurės ir tai keisto dizaino... Dar stebėjau, kaip vaikai po žaidimų nori spalvinti, o ne tapyti, nes neaišku, kam maišyti spalvas, kai kompiuterinėj paletėj jau yra sumaišyta aibė atspalvių – jie jau yra....

Čia kaip su tom vaikiškom knygelėm, kur yra nupieštos gyvūnėlių, augalų ir pan. juodos linijos, o vaikas tai turi nuspalvinti (tuose rėmeliuose). Ką tokios knygelės ugdo? Kūrybiškumą? Ne!!! Kūrybiškumas neugdomas. Kūrybiškumo prasme vaikas žalojamas, tiksliau, žalojama ir naikinama jo vaizduotė.

Kaip bežiūrėtum, mokomoji programa, kad ir žaidimo pavidalu parašyta pagal tam tikrą algoritmą. Tuo viskas ir pasakyta. Žmogus gyvena, dirba, kuria, jaučia pagal labai sudėtingą algoritmą, kurį sukūrė Dievas (vadink tai Gamta, vadink pagal savo pasaulėžiūrą). Kūrybine prasme kompai ir žaidimai tik kenkia.

Galima daryti prielaidą, kad iškilęs stereotipas apie agresyvaus elgesio skatinimą ir taip daromą žalą mobilizavo ir įsivaizdavimą, kad žaidimai kenkia ne tik vaiko elgesiui, bet ir kūrybiškumui ir gebėjimams. Stereotipo susidarymas tarsi save „užkuriantis“ procesas: susidarius vienam neigiamam stereotipui šalia lengvai gimsta kitas, nes viena manoma reiškinių savybė lengvai perkeliama į kitą kontekstą.

Hilton ir Hippel (1996) dar išskiria ir motyvacijos / motyvo aspektą (*motivational factors*), kurį interpretuoja kaip turintį įtakos stereotipo aktyvavimui. Šis aspektas sociologų aiškinamas taip: žmogui, turinčiam neigiamą nuostatą į kokį reiškinį ar žmogų, įvyks greitesnis neigiamų ir lėtesnis teigiamų su tuo reiškiniu susijusių požymių patvirtinimas. Pavyzdžiui, reikės daugiau įrodymų, kad nemėgstamas žmogus yra protingas, negu reikėtų įrodymų patvirtinančių, kad jis kvailas. Tyrimo duomenys atskleidė, kad pasiteiravus apie teigiamą skaitmeninių žaidimų savybę, t. y. edukacines skaitmeninių žaidimų galimybes, tyrimo dalyviai akcentavo savo atsakymuose ne edukacines galimybes / edukacinį aspektą, o žaidimų kūrėjų siekį per edukacinį aspektą pripratinti prie skaitmeninio žaidimo.

Nežinau, ar yra mažiems, ikimokyklinio amžiaus vaikams sukurti ugdantys žaidimai, tačiau matau juose pratinimo prie tokio produkto prasmę daugiausiai.

Aš galiu pakomentuoti ką ir dėl ko sukūrė, čia labai lengva atsakyti. Realiai, kad padaryti, kad kabliuotų, kad generuotų babkes, kad vaikas pirktų dar tau skinus, nusipirktų visa kita <...> čia lengva įžiūrėti, viskas vyksta dėl šito taip. Dėl pinigų, nu, taip aišku, nu, ko ir kaip.

Reziumuojant skaitmeninių žaidimų stereotipo formavimosi aspektus, galima išskirti šiuos skaitmeninio žaidimo stereotipo ypatumus: veikia naujos patirties formavimasi; pripildytas jausmų ir susijęs su emocijomis; atspindi vertybes; susijęs su grupiniais veiksniais; svarbi pirminė patirtis; motyvacijos / motyvo aspektas. Nėra svarbu, koks konkrečiai stereotipas apie skaitmeninį žaidimą yra susiformavęs, jis visuomet pasižymi daugeliu išvardintų ypatumų. Tai galioja tiek neigiamiems, tiek teigiamiems stereotipams apie skaitmeninius žaidimus, o edukaciniame kontekste tai gali padėti paaiškinti ir priežastis, kodėl žaidimo edukacinės galimybės menkai naudojamos ar gana sunkiai įtraukiamos į mokomųjų dalykų turinius.

Skaitmeninių žaidimų stereotipų formavimosi etapai

Pruskus (2012, 2010) teigia, kad stereotipų formavimas vyksta trimis etapais. Pirmame etape „sudėtingas diferencijuotas objektas suvedamas į keletą gerai žinomų požymių“ (Pruskus, 2012, 142). Antrajame etape išskirtoms objekto charakteristikoms suteikiama didesnė reikšmė nei jai esant sudėtine visumos dalimi (Pruskus, 2012). Trečiame etape objekto bruožai sustiprinami, kad būtų sukurtas artimas ir reikšmingas tipas konkrečiam individui (Pruskus, 2012). Pruskus teigia, kad po šių etapų vyksta automatinis reagavimas į analogišką situaciją, tai būtų galima įvardyti kaip ketvirtąjį stereotipo formavimosi etapą. Šios reakcijos intensyvumas priklauso nuo emocijų ir nuo manipuliavimo stereotipais gebėjimų. Šį etapą, kuris gali lemti kitų etapų intensyvumą, galima interpretuoti kaip penktąjį.

Skaitmeninis žaidimas suvokiamas kaip sudėtingas objektas, kuris pasižymi daugeliu savybių ar aspektų / yra apibrėžiamas pagal juos. Suprantama, kad tai unikalus objektas, kuris apima pramogas, poilsį, technologijas, yra taikomas skirtinguose kontekstuose: edukaciniame, terapiniame, karo pramonėje ir pan., todėl natūralu, kad šis objektas atpažįstamas arba, pasak Pruskaus (2010, 2012), suvedamas pagal gerai žinomus požymius. Pirmo etapo pavyzdžiu gali būti stereotipas, kad skaitmeninis žaidimas nėra menas. Toliau pateiktame pavyzdyje matome, kaip skaitmeninis žaidimas (sudėtingas objektas) supaprastintai įvertinamas kaip *ne menas*, nes jis neatitinka žmogaus turimos meno sampratos: *Aš to nelaikau kaip meno, tai komercinio pasaulio produktas, o menas iš didžiosios raidės, tu jau eini su tam tikromis tradicijomis. Yra tam tikri žanriniai dalykai, tai 100 000 metų tradicijos. Žaidimas neįsitenka į standartinio tradicinio meno apibrėžimą.*

Antrajame etape tam tikroms skaitmeninius žaidimus charakterizuojančioms savybėms suteikiama didesnė reikšmė nei tuomet, kai ta savybė vertinama kitų savybių kontekste. Čia taip pat tinkamas pavyzdys galėtų būti skaitmeninio žaidimo vertinimas *nemenišku* arba *ne menu*, kai, pavyzdžiui, visiems skaitmeniniams žaidimams tyrimo dalyvis užlipdė *ne meno* etiketę: *Daug laiko praleidžiant gali matyti antiestetiniai vaizdai. Ne pati geriausia vaizdo kokybė, tai nėra menas, nes žaidimo grafika neatitinka įsivaizdavimo apie estetiškus ir meniškus vaizdinius. Iš žaidimo eliminuojamas veikimo principas, naratyvas, garsiniai ar kiti elementai, paliekama tik viena žaidimo savybė – grafika, o ir ji vertinama remiantis savo asmeniniais įsitikinimais, kokie turi būti estetiniai vaizdai. Jei vaizdas suprantamas kaip neestetiškas, jis suprantamas kaip nemeniškas. Kitas stereotipas, kad žaidžiant nemąstoma – Žaidimus gali žaisti atsilošę, apie nieką negalvoja išvis, kaip ten gaunas. Ką spaudinėja, tą nuo to, ir gerai. Šiuo atveju tyrimo dalyvis apibūdina tai, ką vizualiai matė, – nieko pagal jį neveikiantį, tik mygtukus spaudinęjantį žmogų, todėl jam visa tai asocijavosi su tuo, kad asmuo nemąstė: Žaidime daug komforto ir pataikavimo žaidėjui. Žaidimas tai mirusios smegenys. Dėl šios priežasties visi skaitmeniniai žaidimai šio tyrimo dalyvio dar buvo įvardyti kaip „bukinantys“, visas žaidimas buvo įvertintas tik pagal vieną matomą, t. y. valdymo, principą. Kadangi valdymas pasirodė nereikalaujantis pastangų, nes matėsi tik nesudėtingas mygtukų spaudymas, visi žaidimai traktuoti kaip „bukinantys“, visos kitos žaidimo savybės nebuvo nei paminimos, nei svarstomos.*

Trečiajame etape išskirti bruožai sustiprinami. Pavyzdžiui, žaidime pamatytas siužetas ar žaidimo etapas, kuriame šaudoma, sustiprinamas ir išryškinamas iki to, kad visi žaidimai pradedami vertinti ir bet kokios žaidime vykstančios veiklos vertinamos tiktai kaip šauda ir gauda. Paklausus vyresnio amžiaus žmonių, ką jų vaikai ar anūkai žaidžia, atsakymas dažnu atveju būdavo vienodas – *šauda ir gauda*. Net prityrę žaidimų žaidėjai dažnai žaidimus įvardija kaip *šaudymo*, nors tai būna sudėtingi strateginiai turtingo naratyvo žaidimai.

Automatinis reagavimas įvardijamas kaip ketvirtasis stereotipo susidarymo etapas, nes kartą susidarius kokiam konkrečiam stereotipui apie skaitmeninį žaidimą pirmieji

trys etapai įvyksta organiškai ir automatiškai; automatinis reagavimas labai siejasi su paskutiniu, kuris yra ir šio, ir kitų etapų stimulatorius, nes apima emocijas ir siejasi su bendru gebėjimu manipuliuoti stereotipais apskritai. Šį etapą galime interpretuoti ir kaip prielaidą, jei asmuo turi stereotipų, susijusių su informacinėmis technologijomis apskritai (turi stereotipų jog ekranai / monitoriai kenkia, technologijos „bukina“ žmones, IT kuriamos ir diegiamos tam, kad būtų lengviau ir patogiau sekti ir valdyti žmones), jis greičiausiai meistriškai manipuluos ir varijuos ir stereotipais apie skaitmeninius žaidimus, nes jie įeina į informacinių technologijų sritį. Tokią prielaidą inspiravo keletas tyrimo dalyvių, kurie pasakojo nenaudojantys kompiuterių, neleidžiantys jais naudotis savo vaikams, bet išsamiai galėję papasakoti apie jų keliamas grėsmes:

Mes su žmona nepirkom kompo tol, kol nesulaukė mūsų sūnus 14 metų. Kad nežaloti vaiko. Mūsų dukra taip pat neprileidžia savo vaiko nei prie kompo, nei prie išmaniojo.

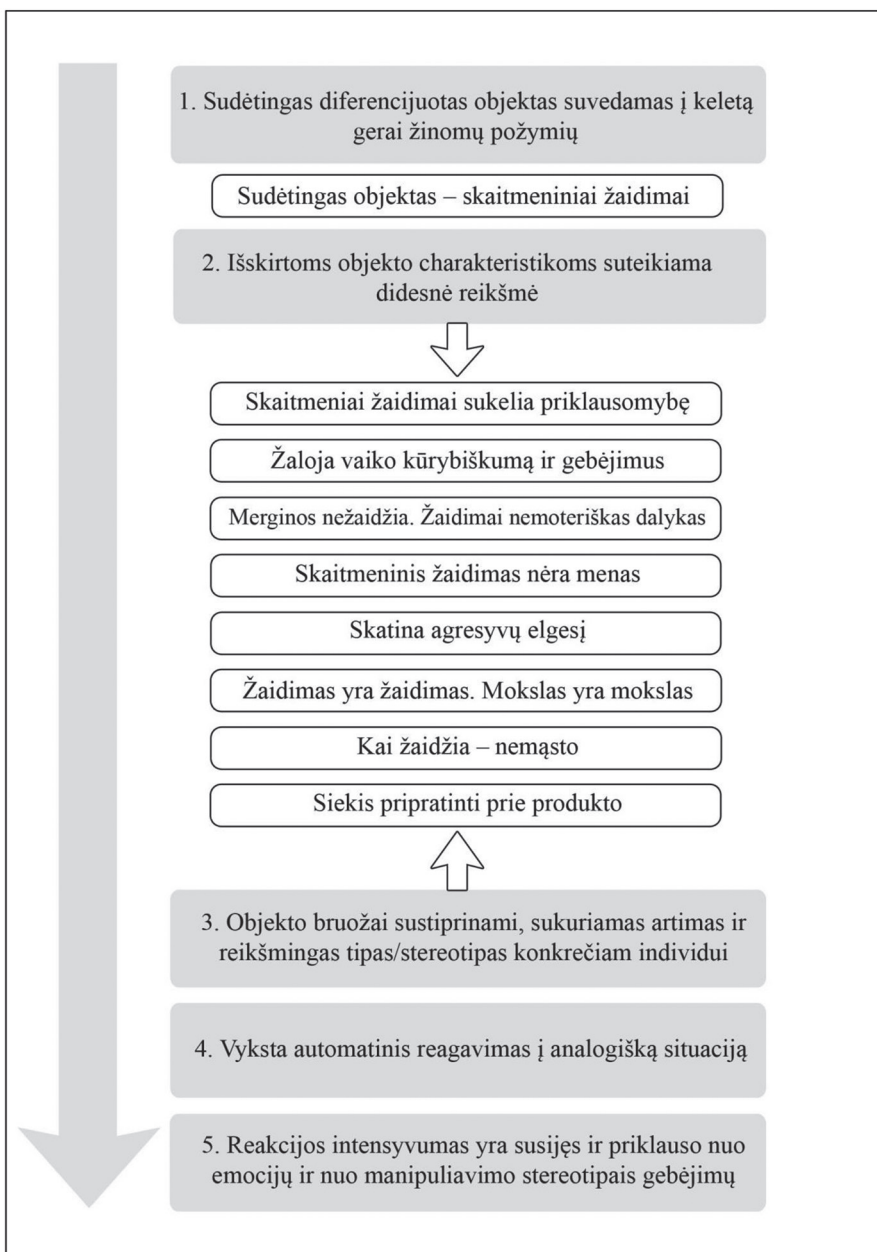
Tikrai atsiprašau, kad nieko doro negalėsiu pasakyti, bet, apie ką kalbi, mane erzina!

Šie pavyzdžiai, manau, iliustruoja paskutinius stereotipo etapus, atskleidžia meistrišką manipuliavimą jais bei emocinį aspektą.

Grafiškai skaitmeninių žaidimų formavimosi etapus galima būtų pavaizduoti taip (žr. 1 pav.).

Skaitmeninių žaidimų stereotipų palaikymo aspektai

Ypatinga stereotipo formavimosi savybė, kuri glaudžiai siejasi su stereotipo taikymu, palaikymu ir keitimu, yra ta, kad stereotipas yra save išpildantis (angl. *Self-fulfilling*) fenomenas, pasireiškiantis tuo, kad atsitinka tai, ko tikimasi (Hilton ir Hippel, 1996). Ištrauka iš interviu su tyrimo dalyviu iliustruoja šią stereotipo savybę: *Man ir kompiuteris uždraustas buvo. Aš taip anksti negalėjau žaisti, tai man tai jau augimo procese įeina į galvą, kad tai nėra kaip kūrybinis įrankis.* Tyrimo dalyvis mano, jog nuostata, kad kompiuteris nėra su kūryba susijęs įrankis, jam susiformavo todėl, kad nuo vaikystės kompiuteris buvo draudžiamas ir neleidžiama žaisti žaidimų. Kitu atveju mama turi stereotipą, kad žaidimai labiau skirti berniukams: *Iš vaikinų tikimasi, kad jie žais. Mergaitės tai pieš ir dainuos, mano mama nelabai supranta tuos žaidimus ir leidžia broliui, nes berniukas.* Interviu metu paaiškėja, kad skaitmeninius žaidimus šeimoje žaidžia berniukai (du broliai), o mergaitė ne. Žinoma, šis ir kiti stereotipo palaikymo aspektai yra bendri ir būdingi visiems kitiems stereotipams, ne tik susijusiems su skaitmeniniais žaidimais. Šiuo atveju stereotipas susijęs ir su lyčių stereotipu, o konkrečiau su skirtingais lūkesčiais skirtingų lyčių vaikams. Tikimasi, kad berniukas žais, – berniukas žaidžia, tikimasi, kad mergaitė nežais, – mergaitė nežaidžia. Tyrimo metu šis stereotipas ne kartą pasitvirtino per neformalius pokalbius su mokytojais. Tie mokytojai, kurie manė, kad skaitmeniniai žaidimai yra nemeniški ir prastos grafikos, lengvai tai pasitvirtindavo kas kartą įsijungę internetą ir paspaudę ant siūlomų žaidimų reklamų. Mokytojai sakė, kad kas kartą pateikiami reklamose žaidimai buvo labai prastos grafikos ir kokybės.



1 paveikslas. Skaitmeninių žaidimų stereotipų formavimosi etapai.
Sudaryta remiantis V. Pruskumi (2010; 2012)

Įsivaizduojama koreliacija (angl. *Imaginary correlation*) – toks reiškinys, kai neigiamos savybės asocijuojasi su tam tikromis nežinomomis savybėmis; tai taip pat yra viena iš stereotipo formavimosi ir palaikymo savybių (Hilton ir Hippel, 1996). Šį stereotipo aspektą

atskleidžia nuostata, kad skaitmeniniai žaidimai skatina agresyvų elgesį. Žaidimų siužetas dažnai būna paremtas kovos principais, žaidžiamas karas, daug kautynių / muštynių elementų todėl galima prielaida, kad šios savybės iš žaidimo automatiškai suteikiamos ir pačiam žaidėjui. Šis aspektas yra labai panašus į asimiliacijos efektą. Asimiliacijos efektas (angl. *Assimilation effect*) taip pat daro įtaką susidariusio stereotipo palaikymui. Jo esmė tokia: individas suvokiamas kaip panašesnis į jį apibūdinantį stereotipą, nei jis iš tikrųjų yra: piktas darbininkas suprantamas kaip piktesnis ir agresyvesnis nei pikta namų šeimininkė, sportuojantis studentas labiau kaltinamas sukčiavimu moksloose nei nesportuojantis ir pan. (Hilton ir Hippel, 1996). Šiuo atveju tas, kuris žaidžia skaitmeninius žaidimus, gali būti vertinamas kaip agresyvesnis negu tas, kuris tų žaidimų nežaidžia. Tai paaiškina ir kodėl neįžvelgiama knygų reikšmė ar vaidmuo didinant agresyvumą, nors knygų siužetai taip pat gali būti su kovos ar agresijos siužetu. Tyrimo dalyvis lygina skaitmeninius žaidimus ir knygas: *Aš nušoviau balandį, kai perskaičiau „Kliudžiau“*. Tačiau nėra tekę skaityti spaudoje, kad J. Biliūno kūryba skatintų agresiją, nes knygose aprašomi smurto ar agresijos elementai suprantami kaip ne tokie smurtiniai. Kitame pavyzdyje matome, jog žaidėjai ir patys išvelgia, jog dabar pernelyg dažnai agresyvus elgesys susiejamas su skaitmeniniais žaidimais, nors jo priežastys greičiausiai kitos: *Dėdavome muses į degtukų dėžutes, kad būtų zyziančios dėžutės. Nuplėšdavau musėms sparnus, kad būtų įdomiau. Ir tada nebuvo jokių žaidimų*.

Priskyrimo efektas (angl. *Attribution effect*) taip pat palaiko stereotipą; jo esmė, jog žmonės labiau kliaujasi abstrakčiais prisiminimais negu konkrečiais elgesio pavyzdžiais (jei kalbėtume apie socialinį stereotipą), t. y. geriau pasikliaujama ta informacija, kuri sutampa su stereotipu, negu ta, kuri nesutampa su turimu stereotipu (Hilton ir Hippel, 1996). Vis dėlto kiti tyrėjai abejoja tokiu atminties veikimo principu ir jį išvelgia tik tuomet, kai kalbama apie labai sudėtingą objektą, tuomet žmonės geriau prisimena stereotipą atitinkančią informaciją (Hilton ir Hippel, 1996). Skaitmeniniai žaidimai yra sudėtingas objektas, be to, tiesiogiai susijęs su technologijomis. Gal dėl šios priežasties (tai rodo ir praktinės išvalgos, ir tyrimo duomenys) tie, kuriems technologijos sunkiau įvaldomos, lengviau priima su technologijomis susijusią neigiamą informaciją ir pasikliauja ja. *Kompas yra tik įrankis (tegu ir turintis daug MECHANINIŲ galimybių), padedantis atlikti dailininkui greit ir be didelio vargo daug mechaninių darbų. Bet KŪRYBINE prasme kompas (t. y. kompo programa) yra prastesnė priemonė nei pieštukas, teptukas etc. <...> Kyla įtarimas, kad ir su kompiuteriniais žaidimais tas pats tik daug patraukliau ir sunkiau suvokiama kas už to slypi. Sunkiai įvaldomai technologijai – kompiuteriui – priskiriamos su kūryba nesusijusios funkcijos: padeda atlikti daug ir be vargo mechaninius darbus. Kūrybinės funkcijos priskiriamos įvaldytoms priemonėms: pieštukui, teptukui. Lygiai tas pats mechanizmas pritaikomas ir skaitmeniniams žaidimams, nes jie tiesiogiai susiję su kompiuteriu, todėl ir šiai medijai, kaip ir kompiuteriui, priskiriamos ne kūrybinės, o mechaninės funkcijos, nes jos lengviau sutapatinamos su kompiuteriu ir skaitmeniniu žaidimu*.

Automatiškumas (angl. *Automaticity*) yra ne tik stereotipo formavimosi etapas, tačiau ir požymis, būdingas palaikant stereotipą, t. y. esant tam tikroms aplinkybėms stereotipas tarsi automatiškai aktyvuojamas. Jei turi susidariusį stereotipą, kad žaidimas nėra menas ar kenkia kūrybiškumui, galima spėti, kad net pamačius itin kūrybišką ir menišką žaidimą jokios teigiamos savybės nebus išvelgtos. Automatiškai reaguojant ši pozityvi informacija nebus vertinama kaip nuneigianti stereotipą. Be to, tiriantys stereotipų kintamumą ir pastovumą atkreipia dėmesį, kad stereotipą neigianti informacija interpretuojama kaip išimtis, kuri patvirtina taisyklę (Pruskus, 2010; 2012). Pavyzdžiui, viena mergaitė, žaidžianti skaitmeninius žaidimus, vis pabrėždavo, kad mokslas yra mokslas, o žaidimas yra žaidimas ir tikrai nėra tinkamas edukacijai. Pažadusi edukacijai skirtą žaidimą, ji žaidimą įvertino kaip savo nuostatos patvirtinimą, kad mokytis geriau iš knygų: *Aš vieną kartą mokiaus geografijos per žaidimą, tai žinokit aš greičiau atsiminiau ne atsakymus, bet kaip veikia pats žaidimo principas ir todėl atspėdavau atsakymus. Man labiau patinka versti knygą.* Neatmetame, kad žaistas žaidimas galėjo būti pernelyg primityvus ir tikrai netinkamas edukacijai, tačiau žaidėja atkreipė dėmesį labiau ne į tai, kad žaidimai gali būti skirti edukacijai ir taikomi joje, bet labiau tai vertino kaip išimtį, kuri jai dar labiau patvirtino nuostatą, kad geriau mokytis iš knygų, o žaidimas nėra tinkamas edukacijai.

Savęs apgaudinėjimo ir savęs pristatymo procesai (angl. *Self-deception, self-introduction*) taip pat išskiriami kaip stereotipo palaikymo ir taikymo aspektai. Pavyzdžiui, pasirinkimas atsisėsti kuo toliau nuo neigalaus asmens gali būti dviprasmiškai įvertinamas kaip siekis išvengti to asmens, o asmens atsisėdimas arti neigalaus asmens gali būti dviprasmiškai įvertintas kaip elgesys siekiant išvengti nuteisimo dėl stereotipo (Hilton ir Hippel, 1996). Savęs apgaudinėjimą galima išvelgti šioje ištraukoje: *Mažai kuo galiu būti naudingas, nes nesu matęs tokių žaidimų, o ir mano kolegos (turiu omeny <...>) apie tai nekalba. Mano mokiniai (10–12 kl.) apie tai nekalba nei su manimi, nei tarpusavyje.* Šioje ištraukoje mokytojas teigia, kad ne tik nėra susidūręs su edukaciniais žaidimais ar meniskais žaidimais, bet ir jo kolegos bei mokiniai apie tai nėra kalbėję. Šioje ištraukoje galima atpažinti ir reiškinių ignoravimą ar jo nuneigimą apskritai. Sunkiai įsivaizduojama, kad šiuolaikiniai mokiniai, o ypač meno mokyklos, kurie mokosi ir apie šiuolaikinius meno reiškinius, ir alternatyvius kūrybos būdus, absoliučiai nesidomi ir neaptarinėja žaidimų ir jų grafikos. Vėliau gauti tyrimo duomenys patvirtino, kad *mokytojai gyvena kitame pasaulyje.* Žaidžiantieji skaitmeninius žaidimus pasakojo, kad mokytojai visiškai nieko nežino apie žaidimus, jais nesidomi. Savęs pristatymo elementų galima išvelgti tyrimo dalyvio pasakojime apie vienos aukštosios mokyklos vykdytą projektą, kai konkrečiam skaitmeniniam žaidimui projekto metu buvo kuriamas pritaikymo modelis, t. y. kad tą žaidimą būtų galima taikyti edukacijoje, pasinaudojant sukurtomis gairėmis. Projekto dalyvis pasakojo: *<...> jiems nereikėjo, kad sukurtų naują edukacijos inovatyvų super dalyką <...>; jiems svarbiausia buvo pasisavinti Europos sąjungos pinigų.* Tyrimo dalyvis, dalyvavęs tame projekte, suprato, kad aukštoji mokykla buvo suinteresuota projektinių pinigų įsisavinimu ir jiems mažai rūpėjo, kokią realią naudą sukurtas žaidimo taikymo

edukacijoje modelis galėjo atnešti. Iš esmės institucija turėjo galimybę save pristatyti kaip inovatyvią, kuriančią inovacijas edukacijoje, bet realaus susidomėjimo ir vertinimo tuo, kas kuriama, neturėjo. Neformalus pokalbiai su mokytojais taip pat patvirtino, kad mokytojai dažnai su IT susijusius kvalifikacijos kėlimo mokymus renkasi tik dėl bendro įvaizdžio palaikymo, kad geba valdyti technologijas, nors realiai vengia jas taikyti.

Reziumuojant skaitmeninių žaidimų stereotipų palaikymo aspektus akivaizdu, kad susidarę stereotipai yra gana stabilūs. Skaitmeninių žaidimų stereotipus palaiko įsivaizduojama koreliacija ir asimiliacija, priskyrimo ir automatiškumo efektai. Stereotipo gajumą palaiko ir tas faktas, kad tai dažnai yra save išpildantis fenomenas. Stereotipus palaiko ir savęs apgaudinėjimo ir pristatymo efektai. Tiriantys stereotipus pabrėžia, kad jų palaikymui reikšmingas yra ir išsilavinimas, intelektas, įpročiai ir gyvenamoji aplinka (Pruskus, 2010; 2012), tačiau kai kurie tyrimo duomenys labiau išryškina emocijas ir automatinį reagavimą. Pavyzdžiui, mokytojų auditorija, kuri yra ir išsilavinusi, intelektualiai ir kuriai technologijos iš esmės ir prieinamos, ir įvaldytos, vis dėlto turėjo tvariausius stereotipus skaitmeninių žaidimų atžvilgiu.

Stereotipų apie skaitmeninius žaidimus suardymas ir nuneigimas

Kaip jau minėta, stereotipas yra patvarus fenomenas, tačiau stereotipas nėra nekintantis ir nuolatinis (Pruskus, 2012). Toliau aptariami galimi stereotipo keitimo modeliai arba strategijos. Stereotipo susilpninimas ar sustiprinimas gali vykti per atskirus stereotipo komponentus: pažintinį (susijęs su žinių įsisavinimu) ir instrumentinį (kuris sukuria informacijos vertinimo kontekstą ir pasiruošimą tolimesniems veiksams) (Pruskus, 2010; 2012). J. L. Hilton ir W. Hippel (1996) pateikia keturis modelius keisti stereotipams. Buhalterinį (angl. *bookkeeping*) modelį (Rothbart, 1981, pagal Hilton ir Hippel, 1996), konversijos (angl. *conversion*) (Rothbart, 1981, pagal Hilton ir Hippel, 1996), potipio (angl. *subtyping*) (Brewer ir kiti, 1981, pagal Hilton ir Hippel, 1996), ir pavyzdinį (angl. *exemplar-based*) modelį pagal (Smith ir Zarate, 1992, pagal Hilton ir Hippel, 1996). Buhalterinio modelio esmė, kad visi informacijos nesuderinamumai ir nenuoseklumai palaipsniui veda į mažus stereotipo pokyčius. Tarkime, nuolatos susiduriant su informacija, kuri vis neatitinka turimo stereotipo, stereotipas tampa ne toks patvarus (Hilton ir Hippel, 1996). Konversijos modelis teigia, kad stereotipai keičiami tik dramatišku būdu, kritiniame lygyje susidūrus nesuderinamai informacijai, t. y. kad turi būti gauta labai prieštaringa informacija turimam stereotipui (Hilton ir Hippel, 1996). Potipio modelio esmė: prieštaringa informacija paprasčiausiai perkategorizuojama pagal naują klasifikaciją. Pavyzdinio modelio esmė, kad stereotipai keičiasi, kai randami nauji tipai / įvaizdžiai arba kai randami kitokie tipai / įvaizdžiai. Šie modeliai akcentuoja vidinius stereotipo keitimo aspektus (Hilton ir Hippel, 1996).

Konversijos modelio pavyzdys, kai stereotipas dramatiškai kinta kritiniame lygyje susidūrus su nesuderinama turimo stereotipo informacija, galėtų būti šis tyrimo dalyvio pasakojimas: *Po pristatymo, po seminaro, kuris truko dvi valandas, mokytoja atėjo*

privačiai prie manęs ir sako – ačiū, kad pakeitei mano požiūrį, tavo kalbą reikėtų pasakyti visai likusiai Lietuvos daliai. Sako, koks mūsų požiūris buvo nuo čia iki čia. Nuo kad žaidimai yra blogis ir juos reikia naikinti ir kad mokiniai švaisto laiką ir taip toliau iki to, kad tai galima naudoti edukacijai ir kad tai yra ateitis ir nuo to negalima pabėgti. Tyrimo dalyvis pasakoja savo išpūdžius po seminaro, kurį vedė mokytojams ir kurio metu pasakojo apie žaidimo taikymą pamokoje, jo edukacines galimybes. Mokytoja kardinaliai pakeitė savo nuostatą į stereotipą apie žaidimą nuo žaidimas yra blogis iki žaidimas yra ateitis. Akivaizdu, kad mokymų metu mokytoja sužinojo itin prieštarinę informaciją, keičiančią stereotipą.

Potipio modelio stereotipo keitimo algoritmą galima išvelgti šiame pavyzdyje: *Tu įsitrauki į tai. Tai yra ta žala. Bet lieka ta pusė, kad aš priėmiau tą sprendimą, kad ten įeiti. Tai aš galėdavau žaisti tą žaidimą mažiau. Tai yra mano asmeninis sprendimas. Šiuo atveju stereotipas, kad skaitmeniniai žaidimai sukelia priklausomybę, yra bandomas nuneigti vidinio monologo su savimi metu, suprantama asmeninė atsakomybė už savo veiksmus ir jų pasekmes, atsakomybė perkeliama ne medijos specifikai, kad kompiuteriniai žaidimai sukelia priklausomybę, o savo sprendimams – aš priėmiau tą sprendimą, kad ten įeiti ir galėjau žaisti mažiau. Tai labiau vidinis stereotipo keitimo procesas, jis nėra toks akivaizdus kaip konversijos modelyje, nes vyksta palengva perkatégorizuojant ir informaciją, ir žinias pagal naujas klasifikacijas. Šiam modeliui gal būtų galima priskirti ir šį pavyzdį: Paaugliai dedikuoja labai daug savo energijos, laiko ir siekia aukštų rezultatų <...>, bet jie negauna tokios paramos, kaip gauna plaukikai, šuolininkai, bėgikai, jojikai <...>, nes visas tas veiklas tėvai suvokia kaip vertingą ir prasmingą veiklą, o žaidimus suvokia kaip laiko švaistymą. Šioje ištraukoje tyrimo dalyvis diskutuoja apie tai, kad priklausomybė nuo skaitmeninių žaidimų yra dažniausiai susiejama su laiku, kurį žaidėjas praleidžia žaisdamas; tyrimo dalyvis kelia klausimą ir lygina šią veiklą su kitomis veiklomis, pvz., sportu. Kitose veiklose praleistas laikas visiškai nėra tapatinamas su priklausomybe tai veiklai, o žaidime tai prilyginama priklausomybei. Šios diskusijos metu akcentuojama informacija, kuri prieštaringa informacijai, dažniausiai siejamai su stereotipu, kad žaidimai sukelia priklausomybę. Iškeliamas žmogaus įsitraukimo į žaidimą, o ne medijos atsakomybės klausimas. Laikas, praleidžiamas žaidžiant, sulyginamas su kitomis veiklomis ir laiku, praleistu kitose veiklose, kurios neįvardijamos kaip sukeliančios priklausomybę.*

Konkrečių buhalterinio ir pavyzdinio stereotipų keitimo modelių pavyzdžių, kada tyrimo dalyviai pasakoja apie pasikeitusius jų stereotipus, iš turimų tyrimo duomenų identifikuoti nepavyko. Buhalterinio modelio esmę atskleidžia tai, kad stereotipai kinta palengva, gaunant informaciją, kuri nesutampa su turimu stereotipu. Galima daryti prielaidą, kad stereotipas žaidimai sukelia agresiją gali imti kisti, kai susipažįstama su skaitmeninius žaidimus žaidžiančiais žmonėmis, kurie nepasižymi agresyviu elgesiu. Pavyzdinio modelio esmė, kad stereotipai keičiami, kai susiduriama su pavyzdžiais, nesutampančiais su turimu stereotipu. Pavyzdžiui, galima prielaida, kad turimas

stereotipas, jog skaitmeninis žaidimas žaloja kūrybiškumą, kaip šiame komentare: *Čia kaip su tom vaikiškom knygelėm, kur yra nupieštos gyvūnėlių, augalų ir pan. juodos linijos, o vaikas tai turi nuspalvinti (tuose rėmeliuose). Ką tokios knygelės ugdo? Kūrybiškumą? Ne!!! Kūrybiškumas neugdomas. Kūrybiškumo prasme vaikas žalojamas, tiksliau žalojama ir naikinama jo vaizduotė*“, kada tyrimo dalyvis skaitmeninius žaidimus sulygina su spalvinimo knygelėmis ir išreiškia aiškią poziciją, kad *kūrybiškumas žalojamas, vaizduotė naikinama*, gali imti kisti susidūrus su kitokiais pavyzdžiais. Nuomonę, kad skaitmeninis žaidimas žaloja kūrybiškumą, paneigia pavyzdys: *Per Minecraftą gali sukurti bet ką, gal gyvenime toks namas nestovėtų, proporcijos ir vietos viskam neužtektų, ten daug galimybių, labai daug galimybių <...>; mincraft'e buvau pastačiusi bažnyčią iš vilnos. Visiškai utopines idėjas galima įgyvendinti*, kada žaidėjai pasakoja apie savo kūrybinių idėjų įgyvendinimą žaidime. Be abejonės, tai prielaidos, tačiau jų pagrįstumą didina tai, kad tvariausius stereotipus apie skaitmeninius žaidimus turėję asmenys prisipažindavo nieko apie juos nežinantys, todėl prielaida, kad, pamatę kitokius pavyzdžius, gali pakeisti savo nuomonę, visiškai reali.

Žaidžiantys skaitmeninius žaidimus tyrimo dalyviai siekė nuneigti nežaidžiančiųjų stereotipus apie žaidimus aiškindami apie skaitmeninių žaidimo veikimo principus, išryškindami jų teigiamas savybes, edukacines ir kūrybines galimybes, aiškindami apie skaitmeninio žaidimo fenomeną apskritai. *Garsus kritikas įsivėlė į diskusiją, kad žaidimai ne menas, jo argumentacija – jei imi meno kūrinį, pvz., muziką, paveikslą, tai gali jį patirti nepriklausomai nuo tavo įgūdžių. Kaip patirti žaidimą, priklauso nuo tavo įgūdžių. Pritariu jam iš dalies. Tu negali patirti tapybos, jei esi aklas.* Šiame komentare tyrimo dalyvis atkreipia dėmesį į tai, kad, neturėdamas žinių ir nesidomėdamas reiškiniu, negali jo patirti ir negali suprasti nei jo reikšmės, nei jo vertės. Todėl nėra adekvatu vertinti šį reiškinį neigiamai, šiuo atveju tai įvardyti kaip ne meną.

Nuneigiant skaitmeninius žaidimus, kaip nemeninį objektą, buvo akcentuojama ir tai, kad dažnai meno etiketė suteikiama ne pačiam kūriniiui, o tam, kas jį kuria. Jei kuria menininkas – tai menas, jei ne menininkas, tai vertinama kaip ne menas: *Pvz., ant namų projektuojamas „TETRIS“ daromas šou, pramoginis dalykas, kai tai daro menininkas, pripažintas menininkas, tai jau menas, o kai tai daro žaidimų kūrėjas, mes dar pasiginčijam, kaip tai traktuoti.* Šiame stereotipo nuneigime akivaizdžiai atkreipiamas dėmesys į dvigubus standartus, taikomus žaidimo kūrėjams ir meno kūrėjams (menininkams).

Įdomu tai, kad stereotipų apie žaidimus turi ir patys žaidėjai. Labai ryškus stereotipas apie skaitmeninius žaidimus, kurį turėjo ir žaidžiantys, ir nežaidžiantys, buvo susietas su žaidėjų lytimi. Tyrimo dalyviai teigė, kad žaidimai labiau berniukiška veikla, kad mergaitės jeigu žaidžia, žaidžia kitaip ir kitokius žaidimus: *Mano vaikystėje rasti žaidžiančių mergaitę retenybė*“, „Nu, nes statistiškai taip yra. Statistiškai kalbant tai daugiau berniukai žaidžia. A kodėl daugiau žaidžia? Nes, nu, biologinė pusė tiesiog kompetentingumas. <...> buvo taip kažkada buvo daug berniukų vyrų ir jie turėjo eiti žudyti žvėrį ir eiti į tamsą ir toj tamsoj nužudyti žvėrį ir pareiti su žvėriu ir sakyti, va, ką yr, va, mėsos ką pavalgyti, o

*moterys sakydavo: – o žiūrėk, labai gerai, čia yra uogų ir iš viso dalyko aš nupyniau tau pirštines. <...> ką noriu pasakyti, kad žaidimas yra labiau medžioklė nei uogų rinkimas. Berniukai žaidžia, kad tai yra biologiniai dalykai. <...> Statistiškai kalbant berniukų lošia daugiau negu mergaičių. <...> grįžtam prie to pačio modelio, kurį pateikiau <...> mergaitėms daugiau patrauklesnis, nes turi eiti. Kurti šeimą ir statyti namą ir užsiimti visu dalyku – židinio prižiūrėjimu, kad neužgestų <...> kaip tas pagonyš“, „Mergaitės visai kitaip žaidžia tokius žaidimus. Mergaitės renkasi kitokių žaidimus. Jos žaidžia kitką. 13–15 m. pradeda maišytis, bet žaidžia jos kitaip, jos kelia sau kitus tikslus ir kitaip žiūri į žaismo procesą. Iš pateiktų pavyzdžių galima identifikuoti, kad su žaidėjų lytimi yra susiję stereotipai, jog mergaitės žaidžia kitaip negu berniukai ir daugiau berniukų negu mergaičių žaidžia skaitmeninius žaidimus. Kaip priežastys, kodėl ši veikla buvo nurodoma labiau kaip berniukiška, buvo įvardijama biologinė prigimtis, pasitelkta statistika (statistika, beje, rodo beveik vienodą žaidėjų pasiskirstymą pagal lytis), berniukai buvo vertinami kaip turintys daugiau kompetencijos. Buvo įvertinta, kad mergaitės kitaip žaidžia žaidimus, kelia sau kitus tikslus bei kitaip žiūri į patį žaismo procesą. Šio stereotipo paneigimui pateikiami pavyzdžiai, kaip tą patį skaitmeninį žaidimą – *The Sims* – žaidžia mergaitė ir berniukas. Pirmame pavyzdyje, kaip šį žaidimą vaikystėje žaidė, pasakoja vyras, antrame pavyzdyje, kaip šį žaidimą žaidė vaikystėje, pasakoja moteris.*

Tas žaidimas vienas prie vieno pasaulio kopija. Iš pažiūros, ką sugalvotum, viskas vyksta. Ir tada pradedi galvoti, ar Simsas apskritai gali numirti iš bado. Aš atlieku eksperimentą, bet niekas nenukenčia.

Yeah sure :)))) man patikdavo namus statyti, o tada daryt gaisrus, išimt kopėčias iš baseino, kad nuskęstų žmogus, o tada darydavom kapinaites už namo :) dar žmogų uždarydavome, užbarikaduodavome ir, kai negalėdavo bendrauti, išprotėdavo ir ateidavo social bunny :)). Šeimų nekūrėm tikrai :)))) Toli gražu. Dar ateidavo vaiko atimti tokia bjauri teta iš vaiknamio, kai neprižiūrėdavai. Arba į tūliką neleidavom, tai apsimyždavo.

Iš pateiktų pavyzdžių matome, kad mergaitės ir berniukai tą patį žaidimą žaidžia labai panašiai, be to, pateiktas pavyzdys, kaip realiai žaidžia mergaitė, visiškai paneigia stereotipą, kur buvo tikimasi, kad mergaitė žaidime statys namus, kurs šeimas. Realiai mergaitė visiškai kitaip žaidė, negu buvo tikimasi. Sakyčiau, kad tiek jos tikslai, tiek pats žaismo procesas realiai buvo labai panašūs į šį žaidimą žaidusio berniuko, kuriam buvo smalsu, kaip *Simsą* numarinti bado. Stereotipų, susijusių su lytimi, raiška itin stebima skaitmeninių žaidimų srityje. Kitų tyrėjų duomenys rodo, kad moterys patiria diskriminaciją žaidimuose, šią diskriminaciją tyrėjai lygina su moterų pasiekimų stereotipizavimu matematikoje ar sporte. Įdomu ir tai, kad stereotipizuojami ir žaidėjų avatarai, jei jie būna moteriškos lyties. Realus skirtingų lyčių pasiekimų skirtumas žaidžiant žaidimus nėra nustatytas (Pennington, Kaye ir McCann, 2018; Kaye, Gresty ir Stubbs-Ennis, 2017).

Apie žaidimus stereotipų turi tiek juos žaidžiantys, tiek nežaidžiantys. Patvariausius stereotipus turėjo mažiausiai apie juos žinantys ir žaidimais nesidomintys asmenys. Nors susidarę stereotipai apie skaitmeninius žaidimus patvarūs, jie gali būti ir suardomi. Tyrėjų

išskirti stereotipų suardymo modeliai: buhalterinis, konversijos, potipio ir pavyzdinis, atpažįstami ir skaitmeninių žaidimų stereotipų suardymo mechanizmuose. Tyrimo duomenys taip pat atskleidė specifinius skaitmeninių žaidimų stereotipų nuneigimo ypatumus, kada patys tyrimo dalyviai nuneigia stereotipus remdamiesi kitiems stereotipams nebūdinga logika.

Išvados

Remiantis tyrimo duomenimis, galima teigti, kad tyrimo dalyviai skaitmeninį žaidimą dažnai supranta ne kaip daugialypį reiškinių. Skaitmeninį žaidimą jie suvokia ir vertina remdamiesi viena ar keliomis skaitmeninio žaidimo savybėmis, t. y. jį stereotipizuoja. Skaitmeninių žaidimų stereotipizavimas išryškėjo kaip esminis skaitmeninio žaidimo, kaip fenomeno, suvokimo ir paaiškinimo aspektas. Tyrimo lauke vyrauja stereotipai apie skaitmeninius žaidimus: *skaitmeniniai žaidimai sukelia priklausomybę; žaloja vaiko kūrybiškumą ir gebėjimus; merginos nežaidžia ir žaidimai nemoteriškas dalykas; skaitmeninis žaidimas nėra menas; skatina agresyvių elgesį; žaidimas yra žaidimas ir mokslas yra mokslas; kai žaidžia – nemąsto; siekis pripratinti prie produkto*.

Nesvarbu, koks konkrečiai stereotipas apie skaitmeninį žaidimą yra susiformavęs, jis dažnai pasižymi šiais ypatumais: yra itin pripildytas jausmų, susijęs su emocijomis ir pirmine patirtimi, tai daro įtaką naujos patirties formavimuisi, yra ryškus socialinis stereotipo formavimosi apie skaitmeninius žaidimus aspektas, kuris susijęs ir stereotipo sustiprinimu. Paminėti ypatumai būdingi stereotipams apskritai, tačiau stereotipų apie skaitmeninį žaidimą ypatumai anksčiau nebuvo tyrinėti ir aprašyti.

Kitų tyrėjų išskirti trys stereotipų formavimosi etapai būdingi ir stereotipams apie skaitmeninius žaidimus. Pirmame etape skaitmeninis žaidimas suvedamas į keletą gerai žinomų požymių, antrajame kelioms skaitmeninio žaidimo savybėms suteikiama didesnė reikšmė, trečiame etape tam tikri skaitmeninio žaidimo bruožai sustiprinami. Tyrimo duomenys leido išskirti ketvirtąjį ir penktąjį skaitmeninių žaidimų stereotipų formavimosi etapus. Ketvirtajame vyksta automatinis reagavimas susidūrus su tuo pačiu objektu / stereotipu, penktajame etape reakcijos į stereotipą intensyvumas siejasi su emocijomis ir priklauso nuo manipuliavimo stereotipais gebėjimų.

Tyrimo duomenys rodo, kad skaitmeninių žaidimų stereotipus palaiko įsivaizduojama koreliacija ir asimiliacija, priskyrimo ir automatiškumo efektai. Taip pat stereotipo gajumą palaiko tai, kad tai dažnai yra *save išpildantis fenomenas*. Stereotipus palaiko ir savęs apgaudinėjimo ir pristatymo efektai. Tvariausius stereotipus skaitmeninių žaidimų atžvilgiu turi mažiausiai skaitmeniniais žaidimais besidomintys žmonės.

Susidarę stereotipai apie skaitmeninius žaidimus patvarūs, bet gali būti suardomi. Tyrėjų išskirti stereotipų suardymo modeliai (bukhalterinis, konversijos, potipio ir pavyzdinis) atpažįstami ir skaitmeninių žaidimų stereotipų suardymo mechanizmuose.

Išryškėjo mažai tyrimais pagrįstas aspektas – stereotipų apie skaitmeninius žaidimus nuneigimas, kuris tiesiogiai nepaaiškinamas išvardintais modeliais.

Darbo ribotumas

Kokybinio tyrimo duomenys atskleidžia tik mažą dalį vyraujančių stereotipų apie skaitmeninius žaidimus. Detaliau aptarti tik tie stereotipai apie skaitmeninius žaidimus, kurie atskleidė stereotipizavimo mechanizmus, ypatumus ir etapus.

Literatūra

- Aarseth, E. J. (2001). Computer Game Studies, Year One, Game Studies. *The International Journal of computer Games Research*, 1(1). Prieiga per internetą: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. J. (2003, May). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. The 5th International Digital Arts and Culture Conference, School of Applied Communication, Melbourne. Prieiga per internetą: <http://www.bendevane.com/VT2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>
- Aarseth, E. J., & Calleja, G. (2015). The Word Game: The Ontology of an Undefinable Object. *In Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games Society for the Advancement of the Science of Digital Games*. Prieiga per internetą: http://www.fdg2015.org/papers/fdg2015_paper_51.pdf
- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., ... Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' Open Debate Paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder Proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. doi:<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Adams, E. W. (2006). Will Computer Games Ever be a Legitimate Art Form? *Journal Of Media Practice*, 7(1). <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jmpr.7.1.67/1>
- Bagdonaitė-Stelmokienė, R. ir Žydzūnaitė, V. (2016). Grindžiamosios teorijos tyrimo priemonių sudarymas: procesas, parametrai ir rezultatai. (Lithuanian). *Pedagogy Studies / Pedagogika*, 124(4), 80–91. <https://doi.org/10.15823/p.2016.53>
- Behm-Morawitz, E. Pennell, H., & Speno, A. G. (2016). The Effects of Virtual Racial Embodiment in a Gaming App on Reducing Prejudice. *Communication Monographs*, 83(3), 396–418. <https://doi.org/10.1080/03637751.2015.1128556>
- Brewer, M. B., Dull, V., & Lui, L. (1981). Perceptions of the Elderly: Stereotypes as Prototypes. *Journal of Personality & Social Psychology*, 41(4), 656–670. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.41.4.656>

- Bryce, J. & Rutter, J. (2006). *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,uid&db=nlebk&AN=251738&site=ehost-live>
- Cvencek, D., Meltzoff, A. N., & Greenwald, A. G. (2011). Math-Gender Stereotypes in Elementary School Children. *Child Development*, 82(3), 766–779. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01529.x>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Second Edition: Revised and Updated Edition. Palgrave Macmillan. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED512742&site=ehost-live>
- Glaser, B. (1998). *Doing Grounded Theory: Issues and Discussion*. Sociology Press, Mill Valley, CA.
- Glaser, B. (2001). *The Grounded Theory Perspective: Conceptualization Contrasted with Description*. Sociology Press.
- Glaser, B. G. (2018). Getting Started. *Grounded Theory Review*, 7(1), 3–6. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sih&AN=134107557&site=ehost-live>
- Hazar, Z. (2019). An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among Children. *Asian Journal of Education and Training*, 5(1), 31–38. Prieiga per internetą: <http://asianonlinejournals.com/index.php/EDU/article/view/375/387>
- Hilton, J. L. & von Hippel, W. (1996). Stereotypes. *Annual Review of Psychology*, 47(1), 237. Prieiga per internetą: <http://faculty.smu.edu/chrisl/courses/psyc5351/articles/hiltonvonhippel.pdf>
- Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychology, Behavior And Social Networking*, 20(12), 740–745. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0294>
- Knigge, M., Nordstrand, V., & Walzebug, A. (2016). Do Teacher Stereotypes About School Tracks Function as Expectations at the Collective Level and Do They Relate to The Perception of Obstacles in the Classroom and to Teachers' Self-efficacy Beliefs? *Journal for Educational Research Online / Journal Für Bildungsforschung Online*, 8(2), 158–191. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,uid&db=eue&AN=120950193&site=ehost-live>
- Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior And Social Networking*, 17(3), 141–146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>
- Lippmann, W. (1922). *Public Opinion*. New York, NY, US: MacMillan Co.
- Marone, V. (2013). *Constructing Meanings by Designing Worlds: Digital Games as Participatory Platforms for Interest-Driven Learning and Creativity* (Doctoral dissertation, University of Tennessee, Knoxville). Prieiga per internetą: http://trace.tennessee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3053&context=utk_graddiss.
- Martišius, V. (2000). Netiesioginio stereotipizavimo reikšmė prognozuojant asmens savybes. *Psichologija*, 21, 44–49. <https://doi.org/10.15388/Psichol.2000.21.9010>

- Pennington, C. R., Kaye, L. K., & McCann, J. J. (2018). Applying the Multi-threat Framework of Stereotype Threat in The Context of Digital Gaming. *PLoS ONE*, 13(2), 1–16. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0192137>
- Petružytė, D. (2008). Grindžiamosios teorijos metodologija: B. Glaser'io ir A. Strauss'o versijų palyginimas. *Sociologija: Mintis ir Veiksmas*, 2008(1), 72–89. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sih&AN=34070730&site=ehost-live>
- Pitarch, R. C. (2018) An Approach to Digital Game-based Learning: Video-games Principles and Applications in Foreign Language Learning. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 9, No. 6, 1147–1159. doi:<http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0906.04>
- Pranskūnienė, R. ir Jurgaitytė-Avižinienė A. (2019). Duomenų kodavimas pagal B. Glaserio versiją – klasikinė grindžiamoji teorija. Sudarytoja Birutė Švedaitė-Sakalauskė. *Tirti Pagal Grindžiamąją Teoriją: Mokymo(si) knyga* (pp. 146–166). Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
- Prensky, M. (2008). Students as Designers and Creators of Educational Computer Games: Who else? *British Journal of Educational Technology*, 39(6), 1004–1019. https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2008.00823_2.x
- Pruskus, V. (2010). Stereotipai ir jų devizualizacija tarpkultūrinėje komunikacijoje. *Filosofija, Sociologija*, 2010 (1), 29–36. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sih&AN=52651672&site=ehost-live>
- Pruskus, V. (2012). *Tarpkultūrinė komunikacija ir vadyba: vadovėlis*. Vilniaus Gedimino technikos universitetas. Vilnius: Technika.
- Rothbart, M. (1981). Memory Processes and Social Beliefs. In D. L. Hamilton (Eds.), *Cognitive processes in stereotyping and intergroup behavior* (pp. 145–181). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Scott, H. (2009). Data Analysis: Getting Conceptual. *Grounded Theory Review*, 8(2), 89–111. Prieiga per internetą: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=43884326&site=ehost-live>
- Smith, E. R., & Zárate, M. A. (1992). Exemplar-based Model of Social Judgment. *Psychological Review*, 99(1), 3–21. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.99.1.3>
- Švedaitė-Sakalauskė, B. (2019). Kaip pradėti grindžiamosios teorijos tyrimą? Nuo tyrimo klausimo iki tyrimo dizaino ir apie teorinę atranką. Sudarytoja Birutė Švedaitė-Sakalauskė. *Tirti pagal grindžiamąją teoriją: mokymo(si) knyga* (pp. 96–103). Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
- Worley, S. (2010). This Stops Stereotyping!: A Method to Train Teachers to Stop Stereotyping Students. *International Journal of the Humanities*, 8(7), 39–47. <https://doi.org/10.18848/1447-9508/CGP/v08i07/42979>
- Zhang, J., & Brand, M. (2018). Neural Mechanisms Underlying Internet Gaming Disorder. *Psychiatry*, 9. doi: 10.3389/fpsyt.2018.00404

Stereotyping of Digital Games

Birutė Vitytė

Vytautas Magnus University, Academy of Education, T. Ševčenkos g. 31, LT-03111 Vilnius, Lithuania, birute.vityte@vdu.lt

Summary

The article analyses the stereotyping characteristics of digital games. It presents research data obtained by the classical Glaser's strategy version of the Grounded Theory. The results of the research demonstrate that digital games are not often perceived as a multidimensional phenomenon but, instead, they are understood through one or several properties of the game, i.e. through stereotyping.

The following dominant stereotypes applicable to digital games (Digital games are addictive; They reduce children's creativity and skills; Girls do not play. Games are not a feminine thing; Digital games are no art; They promote aggressive behaviour; A game is a game. Science is science; When playing, people do not think; The goal is to make people addicted to the product) are analysed in terms of stereotype forming characteristics associated with digital games, in terms of stereotype formation stages, and in terms of maintaining, changing and denying stereotypes.

Feelings, emotions, initial experience influencing any new experiences, and social context are important factors of the stereotype formation process related to digital games. Stereotype formation stages described by other researchers are also characteristic of the stereotypes applicable to digital games. The stereotypes of digital games are maintained through: illusory correlation and assimilation, attributional and automatic processes and, also, by the fact that they often are self-fulfilling prophecies. The existing stereotypes on digital games are resistant but they can still be changed. The researchers have distinguished between the following stereotype change models: bookkeeping, conversion, subtyping, and exemplar-based model, which can also be seen in the stereotype change mechanisms related to digital games.

Keywords: *stereotype, stereotyping, digital games, stereotypes of digital games.*

Gauta 2019 12 15 / Received 15 12 2019
Priimta 2020 01 08 / Accepted 08 01 2020